

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problems Mailbox.**



Notice of Reasons for Rejection

Dispatch Number: No. 09183005377

Dispatched Date: March 29, 2002

Taiwanese Patent Application No:	Taiwanese Patent Application No. 090118621
Title of the Invention:	GAME PROCEDURE CONTROL METHOD, GAME SYSTEM, AND SERVER
Applicant:	KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA, INC., Japan
Representative:	J. K. Lin, Taipei, Taiwan
Filing Date	July 31, 2001
Priority Data	2000-233670 filed on August 1, 2000
Name of the Examiner:	Hechen Tang

RECEIVED
MAY -2 2002
TC 3700 MAIL ROOM

Ground of Rejection:

Syllabus:

This application is rejected.

Explanations:

1. The present application "Game procedure control method, game system, and server" is to store the data relating to the original characters individually trained by each players in a prescribed memory in the network server and read the data via the network for the original characters to contest when the game program is executed.
2. Claim 11 of Taiwan Patent Publication No. 440771 filed on May 18, 1999 and issued on June 16, 2001, entitled "Method and apparatus for accessing network resources via network" shows that a modem of a portable data processor is used to issue a request signal to a server, the server sends a data package in accordance with the contents of the request signal for data accessing and claim 15 thereof further discloses that the request signal for data accessing comprises a game request signal, etc. The technical approach for implementing the invention is identical to that of the cited reference. And, both of them are utilized in games. This application thus does not possess any novelty.

In conclusion, the present application does not meet the statutory requirements of an invention patent, and therefore it is rejected under Article 20-1 of Patent Law.

Director General: Mingbang CHEN

If you have an argument against the rejection, you should apply for the re-examination with the duplicates of opinion and a required cost 5,500 Taiwan Yuan within 30 days from the date on which this notice was received.

經濟部智慧財產局專利核駁審定書

受文者：科樂美大阪電腦娛樂股份有限公司（代理人：林志剛 先生）

地址：台北市南京東路二段一二五號七樓

發文日期：中華民國九十一年三月二十九日

發文字號：（九一）智專一（四）02048字

第〇九一八三〇〇五三七七號

專利分類IPC(7)：...A63F 13/00

- 一、申請案號數：〇九〇一一八六二一
- 二、發明名稱：遊戲程序控制方法、遊戲系統及伺服器
- 三、申請人：

名稱：科樂美大阪電腦娛樂股份有限公司

地址：日本

- 四、專利代理人：

姓名：林志剛 先生

地址：台北市南京東路二段一二五號七樓

- 五、申請日期：九十年七月三十一日

- 六、優先權項目：

1 2000/08/01 日本2000-233670

七、審查人員姓名：唐和誠 委員

八、審定內容：

主文：本案應不予專利。

依據：專利法第二十條之一。

理由：

(一) 本案「遊戲程序控制方法、遊戲系統及伺服器」主要係將每一遊戲者所個別訓練之原始角色的資料儲存於網路伺服器中之指定記憶體，當遊戲程式被執行時，可經由一網路讀取該等資料，使該等原始角色可彼此比賽。

(二) 如附件民國八十八年五月十八日申請在先，九十年六月十六日公告之公告編號第四四〇七七號案「透過網路提取網路資源的方法與裝置」所示，該引證案申請專利範圍第十一項，亦可透過一攜帶型資料處理機中的一調制解調器，向一伺服器發出一請求信號，根據該資料提取的請求信號內容，由該伺服器送出一資料包，其申請專利範圍第十五項更揭示該資料提取的請求信號含一遊戲請求信號等。本案在實施之技術手段上與該引證案相同，且亦運用於遊戲，不具新穎性。

據上論結，本案不符法定專利要件，爰依專利法第二十條之一，審定如主文。

裝

訂

線

局長 陳明邦



依照分層負責規定授權單位主管決行

如不服本審定，得於文到之次日起三十日內，備具再審查理由書一式二份及規費新台幣陸仟元整（專利說明書及圖式合計在五十頁以上者，每五十頁加收新台幣五百元，其不足五十頁者以五十頁計），向本局申請再審查。



Biblio

esp@cenet



A method and device for accessing network resource through the network

Patent Number:

Publication date: 2001-06-16

Inventor(s): WU MARK P (CN); ZHANG JACK K H (CN); CHEN FRED HUAI-YAN (TW)

Applicant(s):: INVENTEC CORP (TW)

Requested Patent: TW440771

Application

Number: TW19990108055 19990518

Priority Number(s): TW19990108055 19990518

IPC Classification: G06F15/163

EC Classification:

Equivalents:

Abstract

The invention is a kind of method and device for accessing network resource through the network, especially a game device equipped with a portable data processing machine (for example, handheld personal computer (HPC) or personal digital assistant (PDA) able to update games through the data network. It uses a modem to connect to the data network to download compressed network data, and stores decompressed data into a flash card after downloading. The data to be downloaded can be dynamically accessed through the network according to users' favors. Furthermore, it also allows multi-users using portable data processing machines (for example, HPC or PDA) to play the same games through the network. Therefore, the games played in portable data processing machines will be widespread, flexible and interesting.

Data supplied from the esp@cenet database - I2



中華民國專利公報 [19] [12]

[11]公告編號：440771

[44]中華民國 90 年 (2001) 06 月 16 日

發明

全 6 頁

[51] Int.Cl 06: G06F15/163

[54]名稱：透過網路提取網路資源的方法與裝置

[21]申請案號：088108055

[22]申請日期：中華民國 88 年 (1999) 05 月 18 日

[72]發明人：

陳淮琰

吳平

張寬懷

台北市士林區後港街六十六號

中國大陸西安市

中國大陸西安市

[71]申請人：

英業達股份有限公司

台北市士林區後港街六十六號

[74]代理人：許世正 先生

1

2

[57]申請專利範圍：

1. 一種透過網路提取網路資源的裝置，係藉由一攜帶型資料處理機中的一調制解調器與一資訊網路連接，以經由該資訊網路提取一資料包 (Data package)，其裝置包括有：
 - 一主儲存器，係儲存有該可料包；
 - 一輸入單元，用以啟動該資料包；
 - 一燒錄卡，用以儲存該資料包內的一資料；
 - 一中央處理器，係根據該資料包訪問相應之一指令與該資料；以及
 - 一緩衝暫存單元，用以保存重複被該中央處理器訪問的該指令和該資料，以減少該燒錄卡與該主儲存器被訪問的次數。
2. 如申請專利範圍第 1 項所述透過網路提取網路資源的裝置，其中該攜帶型資料處理機係為掌上型個人電腦 HPC。
3. 如申請專利範圍第 1 項所述透過網路提取網路資源的裝置，其中該攜帶型資

料處理機係為個人數位助理 PDA。

4. 如申請專利範圍第 1 項所述透過網路提取網路資源的裝置，其中該攜帶型資料處理機係為電子筆記簿。
5. 如申請專利範圍第 1 項所述透過網路提取網路資源的裝置，其中該主儲存器更配置有一圖形資料庫，用以儲存該資料包所需之圖形資料。
6. 如申請專利範圍第 5 項所述透過網路提取網路資源的裝置，其中該圖形資料庫可配置於該燒錄卡中。
7. 如申請專利範圍第 1 項所述透過網路提取網路資源的裝置，其中該資料係為一結構資料。
8. 如申請專利範圍第 1 項所述透過網路提取網路資源的裝置，其中該燒錄卡更包括有：
 - 一資料儲存區，用以儲存該資料；
 - 一資料索引區，具有複數個彼此獨立的索引記錄，用以唯一標識相對應的

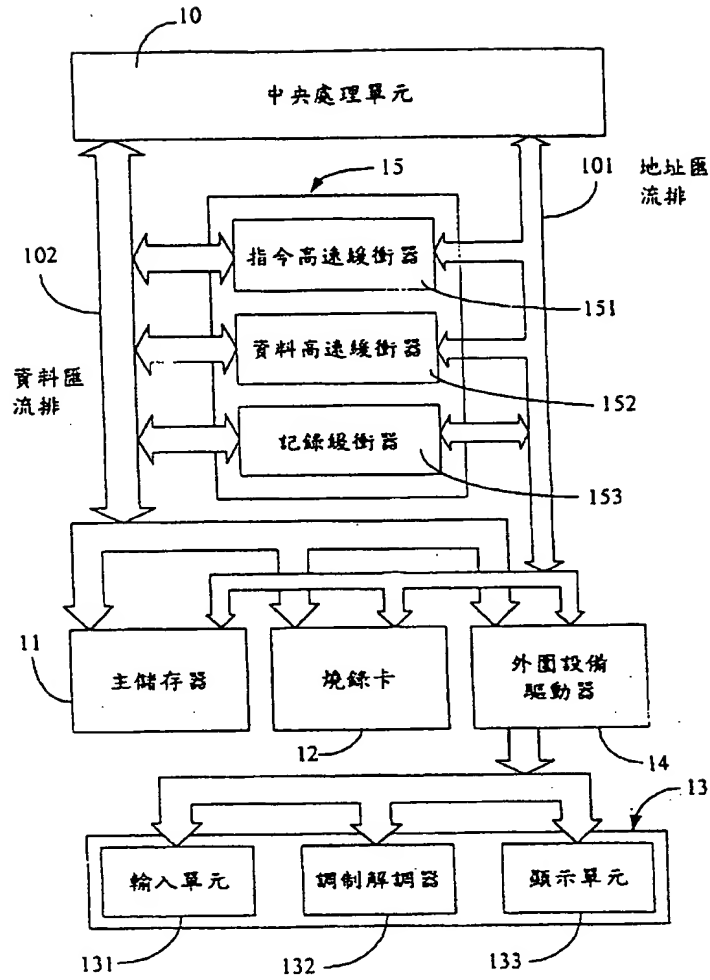
該資料；以及

一系統信息區，用於存放與系統相關的信息。

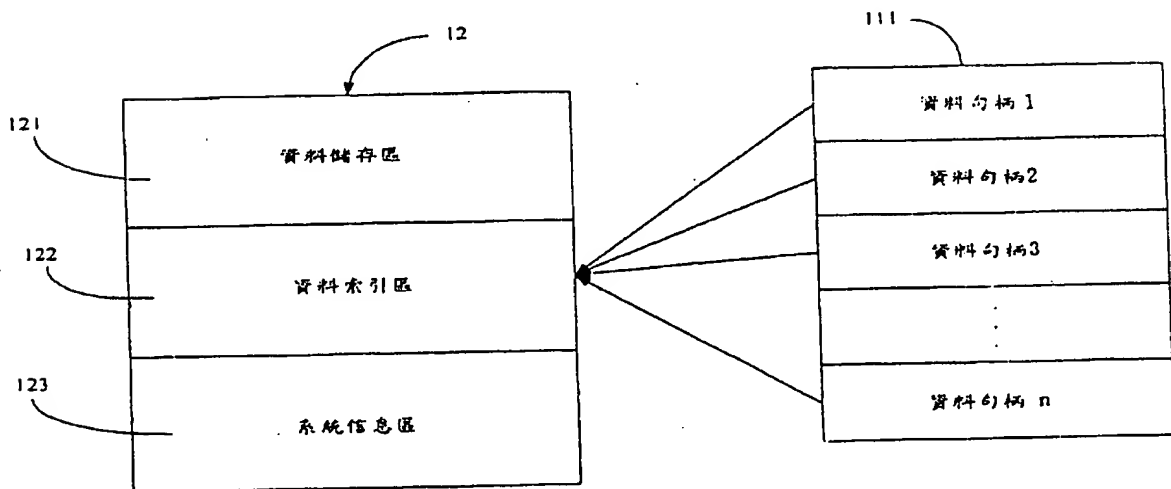
- 9.如申請專利範圍第1項所述透過網路提取網路資源的裝置，其中該主儲存器更設有一資料句柄區，用於標識所有已打開的該資料，而且該資料句柄區內的任一資料句柄都指向該資料索引區的某一索引記錄。
- 10.如申請專利範圍第1項所述透過網路提取網路資源的裝置，其中該緩衝暫存單元更包括有：
 - 一指令高速緩衝器，用以保存重複被該中央處理器訪問的該指令；
 - 一資料高速緩衝器，用以保存重複被該中央處理器訪問的該資料；以及
 - 一記錄緩衝器，記錄有該指令高速緩衝器內的該指令和該資料高速緩衝器內的該資料。
- 11.一種透過網路提取網路資源的方法，係透過一攜帶型資料處理機中的一調制解調器，經由一資訊網路進行一資料包(Data package)的提取，包括有：
 - 藉由一調制解調器向一伺服器發出一請求信號；
 - 根據該請求信號，由該伺服器發送一允許信號；
 - 根據該資料提取的請求信號的內容，由該伺服器送出一資料包；
 - 該攜帶型資料處理機於接收該資料包後，由一中央處理器送出一確認信號及結束信號；以及
 - 根據該結束信號，由該伺服器產生相應的回應。
- 12.如申請專利範圍第11項所述透過網路提取網路資源的方法，其中該攜帶型資料處理機係為掌上型個人電腦HPC。
- 13.如申請專利範圍第11項所述透過網路提取網路資源的方法，其中該攜帶型

資料處理機係為個人數位助理 PDA。

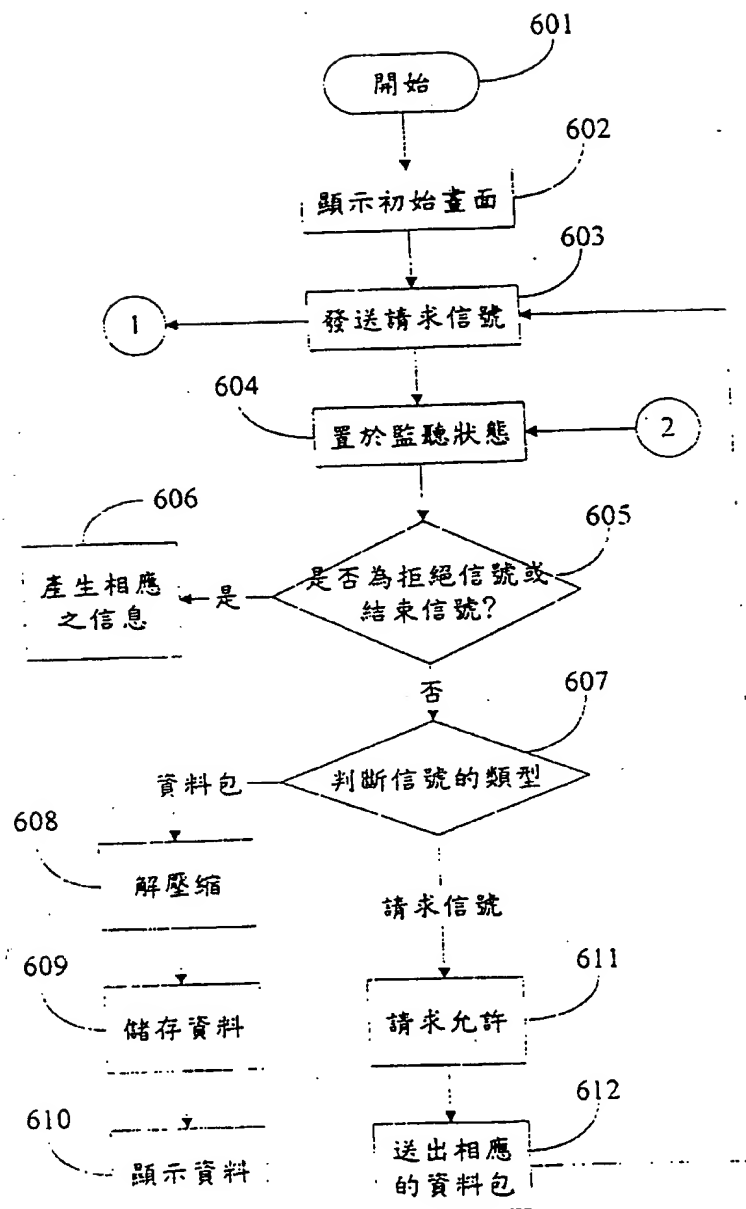
- 14.如申請專利範圍第11項所述透過網路提取網路資源的方法，其中該攜帶型資料處理機係為電子筆記簿。
- 15.如申請專利範圍第11項所述透過網路提取網路資源的方法，其中該資料提取的請求信號係由一建立連線請求信號、一遊戲請求信號所組成。
- 16.如申請專利範圍第11項所述透過網路提取網路資源的方法，其中該伺服器係根據該遊戲請求信號至一資料庫中提取相應的一資料，以產生該資料包。
- 17.如申請專利範圍第16項所述透過網路提取網路資源的方法，其中該資料係為一結構資料。
- 18.如申請專利範圍第11項所述透過網路提取網路資源的方法，其中更包含有：
 - 根據該資料提取的請求信號的內容，由該伺服器送出一狀態請求信號；以及
 - 根據該狀態請求信號，自該攜帶型資料處理機發送一狀態回應信號。
25. 圖式簡單說明：
 - 第一圖為本發明之網路資源提取裝置的架構示意圖。
 - 第二圖為燒錄卡之儲存區的結構示意圖。
 - 第三圖為本發明之網路資源提取裝置的網路連結示意圖。
 - 第四圖為本發明之網路資源提取裝置與網路之伺服端間的請求及答應示意圖。
 - 第五圖為本發明之迷宮結構實施例的資料矩陣圖。
 - 第六圖為本發明網路遊戲的處理流程圖之一。
 - 第七圖為本發明網路遊戲的處理流程圖之二。
- 30.
- 35.
- 40.



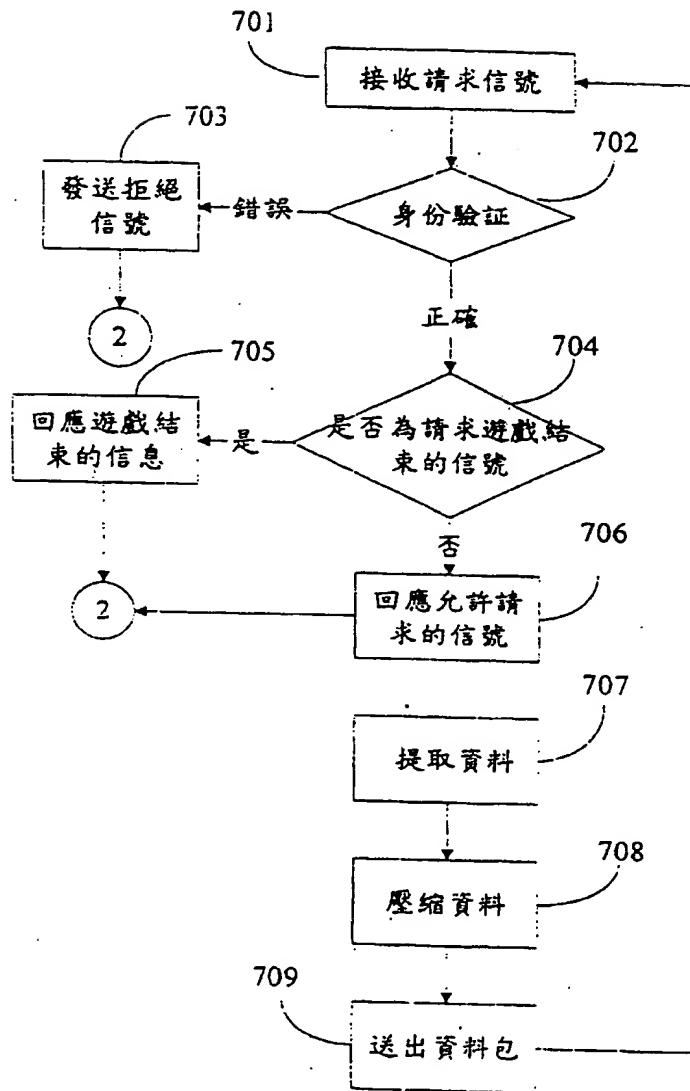
第一圖



第二圖



第六圖



第七圖